

## Úloha 10 – kategorie A – do 3. května 2021

Kategorie B je určena začínajícím žákům z 1.-3. tříd základní školy.

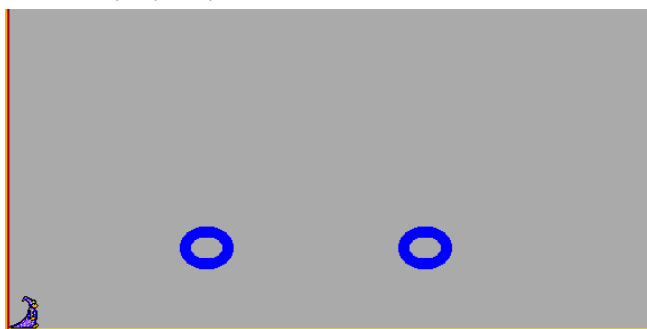
Program pojmenuj **10A-JmenoPrijmeni.bpr**, nepoužívej v pojmenování diakritiku. Jméno a příjmení bude tvoje.

V této úloze se budeme věnovat grafickým příkazům.

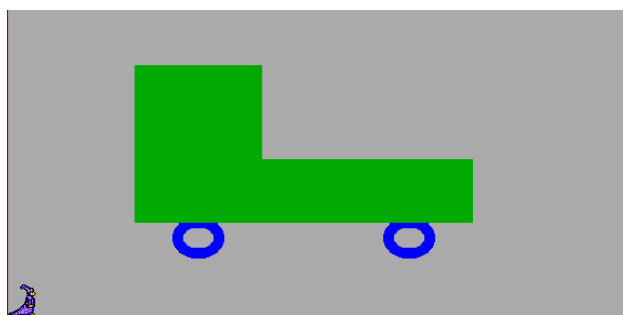
**Nepoužívej scény, pouze programuj.**

**Pomocí grafických příkazů si zkusíme namalovat jednoduchý nákladák**

- 1) Na začátku programu vytvoř „hlavičku“ z komentáře, kde bude napsáno tvé jméno a příjmení, organizace, ve které se učíš Baltíka a kategorie. **(1 bod)**
- 2) Můžeme si nejdříve zvolit nějaké pozadí šedé, oranžové, červené. **(1 bod)**
- 3) Kolečka uděláme modrá, tlustá 10 bodů. Budeme používat pouze políčkové souřadnice, první kolečko umístíme na souřadnice X4,Y7;X5,Y8 druhé kolečko na souřadnice X9,Y7;X10,Y8 **(3 body)**



- 4) Vytvoříme si kabinu a nákladový prostor použijeme příkazy pro obdélník, oba obdélníky budou vyplněny tm. zelenou barvou, tloušťku čar tedy nebudeme zadávat, je to zbytečné. Opět budeme používat jen políčkové souřadnice  
První obdélník kabina X3,Y2;X6,Y7  
Druhý obdélník nákladový prostor X6,Y5;X11,Y7 **(3 body)**



- 5) Sklo vytvoříme také vyplněným obdélníkem, akorát mu dáme azurovou barvu, souřadnice obdelníku budou X3,Y3;X5,Y5. Pak už jen stačí, posadit Baltíka do kabiny a máme hotovo **(2 body)**

